

絵 画 考

長谷川 誠

1. はじめに

「美術」という概念が日本に移入（翻訳）されたのは明治初期とされる。「美術」の枠組み（様式区分）は近代美術以降もその目に見えない権力の上で成り立っている。しかし現代における価値体系の崩壊、グローバリゼーションによる多様化の流れは少なからず「絵画」に対する解釈にも振幅を与える。90年代中期以降社会構造に読み取れる中心の喪失感作家の意識下に深い憂鬱と空虚を内在させ、その後の作品に共通したコンテクストを与えている。「美術」を枠組みの上で意味付ける事への言説の無効さを無意識にまたは意識的に表明するかの様なアーティストの出現は「美術」という枠組み自体に対する神話を崩し、揺らぎを与える。90年代バブル期までの美術に読み解くことの出来た外的支配としてのイズムによる区分や形式分類とは明らかに異なるカレントを指し示している。かつて芸術が経験したことのないあらゆる意味の混在と混沌の中、構造の無意味化、脱構築化という美術に限らない社会全体の価値認識や概念の変化を踏まえながら本稿では、繰り返し描かれていく「絵画」の在り方を日本の現代美術の現況に照らしながら考察する。

2. 「絵画」の抱えるもの

90年代以降絵画を従前の様式区分の中で捉えることは困難になってきている。それは前述の美術に向けられる翻訳の不在を意味する。美術の要でもあった「絵画」という綿々と続いてきた様式区分でさえその定位を失い、あらゆる意味のコンパインドされた世界においては一メデュウムに過ぎないと言っても過言ではあるま

い。絵画は歴史的に見て本来、画材（素材）と技法が必然的に一致して成り立ってきたと言える。西洋絵画の歴史が油絵具の発明、開発の歴史と一致するように、画材の役割は美術の歴史に大きな影響を与えてきた。しかし使用画材によって表現が規定されるこれまでの絵画の在り方は、多様な素材が絵画材に成り得る現代においては無効になってきている。勿論画材の変化は絵画が変わっていく要因の一つに過ぎないのだが。現代の絵画表現の多様な展開は形態とし平面性を保っている状態を除けば画材に対する絵画の従属的關係は脆弱であるし、個々の連関や美術の歴史のトレースに無関心に写る。捉えどころのない不確定さとその自覚の上に現代の絵画表現はその意味を自問し続ける。95年以降の現代美術の顕著な傾向は反「シュミレーションニズム」的と言い表すことができるだろう¹⁾。と美術評論家松井みどり氏は定義する。80年代はニューペインティングの急速な失墜とその後は社会現象や社会構造そのものに視線を向け作品化を試みるシュミレーションニズムが現れた。それは70年代に表現手法として一般化していったインスタレーションがより記号論的表出の方向を指向するかのようであり、盗用と表現の深い問題を内包する。絵画においてもイメージの蔓延化はオリジナルとコピーといった表現の根幹の問題をもシュミレーションという便利な言い回しでするりとイメージ論にすりかえていった。

3. 「絵画」のはじまりと障壁

「絵画」は本来人間の身体的発達過程において獲得した身体性と精神性が結びついて初めて立ち現れる。絵画とは平面上に人為的に成立す

る視覚的作用の表出である。「絵画」という概念は絵画の誕生からかなり後になってから規定されたものであって「絵画」の本来の意味は狭義化されてきたと言えよう。人間はその発達段階において「スクリブル」(なぐり描き)という手首の回転運動の獲得から描画の第一歩を歩みだす。それはやがて自らの明確な意志を持った精神の統合としての絵画表現へと導かれる。「スクリブル」はだれもが幼児期に通過する身体の発達過程であり、そこには未だ表現としての意味は確立していない。手首の回転運動は円の終結によって、より正確に意志(精神性)と手の運動(身体性)が抑制しながら連動する契機を生む。絵画としての表現とは一連の発達過程のだいぶ後になってから確立していく。発達における順序性と連続性は絵画表現においても顕著に現れる。やがて平面上に三次元的概念を導入しながら、意思の操作として描くという行為は、極めて高度な発達段階と言える。平面への置換という初めから不可能性と無理性を伴いながら逆説性を認識し、平面上(二次元)に描画行為を行なっているのだ。この逆説的感覚は幼児期の早い段階で感覚の中ですでに意識されるものと思われる。平面上に描くという行為が最初に希求した記号性あるいはカタログ性は急速に時間性、空間性といった三次元的な(現実的)奥行きの中で追い求められるようになる。このことは幼児期に見られる社会性の確立や自己実現性に対する障壁の理解や解釈とも連動しながら世界を客観視(立体視)する姿とも重なる。そこには単眼的(平面的)な視野から複眼的(立体的)な視野へと意識が広がり、描くという行為と連動して絵の中に明確な変化が表出することを指し示す。そしてそのことは平面からはじまる絵画表現が永遠に「平面」というカルマ(宿命)を背負い続けることを示唆する。

4. 「絵画」におけるフレーミングの意識

描かれる主題が何であれ、絵画とは視覚的作用を絵画の表面上に成立させることである。このことは絵画の特殊性を端的に表現してい

る²⁾。

「絵画」とは、絵画平面上における視覚的作用の表出である。それは「絵画」が「絵画」の定義の上で成り立っていることをすでに表す。切り取られた画面、限定された枠組み＝フレームの意識とは、絵画の特長を極めて特殊なものとして指し示す。平面を四角い区画として認識する、四角い画面を基底材とする意識は絵画における特異なフレーミングの意識構造だ。「絵画」(絵画的空間)におけるフレーミングの意識とは、絵画表現の起源からだいぶ後に、建築の内部空間に装飾性を持たせて絵画を飾ることや紙などの基底材との関係から生じたものであろう。したがって人類の初期の絵画表現に物理的に空間を限定するフレーミングの意識は存在しなかったと考える。したがって人類初期の絵画表現には「絵画」の概念は存在しない。しかし描画意識の始まりにおいて岩や柔らかい地面に描こうという意志を持ったその瞬間、意識に平面化への転換がもたらされはしないか。それは絵画的限定空間を初めて意識する絵画の始まりなのである。「描く」という意志が辿る限定された平面的ビジョン(イメージ)の希求は興味深い。このことは絵画を成立させる認識が絵画を規定する以前に無意識に存在していたことを意味する。描くという行為を先導する「イメージ」とは、心の中に思い浮かべる像³⁾である。視覚上のイメージまたは、具体的な図像を絵画の表面上に再現すると言う行為は「絵画」の特質である⁴⁾。描画において「イメージ」はどの時点で現れるのか。「イメージ」とは意識下の世界に結ばれるものであり、人間はその実体のない虚構を具現化する一つの方法として絵を描く。「絵画」の立ち現れ方と「イメージ」が湧き上がる過程には類似性が認められる。つまり描画行為を先導する「イメージ」は「絵画」を成立させる契機となる。また「絵画」は「イメージ」を喚起し再現する行為とも言えよう。「絵画」は目に見えないものを具現化したり、目に見える現実をよりスプイルして表出させる。例えば画家は自己の意志による選択として風景を切り取り、キャンバス上に再現しようとする。この場合、

構図や個々のフォルムの描写、色彩表現、タッチやテクスチャーに見られる画家の“仕草”のすべてが、“ことば”となって画面を形作る（造形言語）。「絵画」は色彩や形といった複合的な要素の総体として平面上に絵画的にイメージを現出させる⁵⁾。画材や絵画技法の選択は二次的なものといえよう。今から数万年前のラスコー壁画に人々が今でも驚かされるのはそこに描かれた絵画的エレメントが与えるイメージの共有が生じるからであり、描かれた時代に込められたメッセージが伝えられなくとも図像から受ける「イメージ」は絵画の最も強靱な存在理由として認められる。「イメージ」は基底材となる紙やキャンバス上（空間）に平面性をともなって表出される。「イメージ」は平面に還元される。“描く”ことは「イメージ」の平面化であり避けられない規定でもある。

5. 日本における現代美術の変容(80年代までの)

90年代以降明確なイズムの変化で日本の現代美術を捉える事が困難になったことは前述の通りだ。60年代以降の日本の現代美術を概観する上で特徴的キーワードを並べると60年代の反体制主義、反芸術、アンデパンダン、ハプニング、ポップアート・・・70年代のもの派、ミニマリズム、スーパー・リアリズム、ポストもの派、ヘタウマ、インスタレーション、絵画の復権、パフォーマンス、超少女・・・80年代はニューペインティング、テクノロジーアート、メディアアート、ポストモダン・・・と続く。60年代に見られる明確な反体制、反芸術主義、70年代の観念主義、80年代初頭のニューペインティングの隆盛とその後の衰退。メディアアートへの注目からシュミレーションアート、さらにインタラクティブアートへと90年代につながる。日本の近代美術の幕開けを19世紀後半と捉えたと20世紀に入ってから半世紀は、西洋からの急速な近代思想の流入に伴い、画壇の分派、分裂、抽象の台頭、美術教育と市民運動といった組織、体制の変化が目まぐるしく展開されていく。その間、二つの世界大戦、戦後によって美

術自体に向けられる価値観も大きな転換を迫られた。60年代は40年代後半から50年代といった戦後をひきずった体制批判や個への意識変化が美術にも直接的に現れた時代を受けて展開される。60年代を語る際、1949年に発足したアンデパンダン（無鑑査自由出品）の展覧会として読売アンデパンダン展の役割は大きい。1958年第10回展には篠原有司男、吉村益信、赤瀬川原平が参加し1960年の第十二回展の年、赤瀬川原平、荒川修作、風倉匠、篠原有司男、吉村益信らがネオダダイズム・オルガナイザーズを結成し反芸術を展開する。ネオ・ダダイズム・オルガナイザーズのメンバーたちが行うアクションはより大きな「芸術」概念構築のための「芸術」を無化する過激なアクション性を帯びていた⁶⁾。アンデパンダン展が若い世代の登用の機会の少ない美術界にインデペンデント（自己運営）方式で発表の場を設けたことはその後の日本現代美術の隆盛に貢献した。またネオ・ダダイズム・オルガナイザーズと近接する時期に高松次郎、赤瀬川原平、中西夏之がハイレッドセンターを結成。社会に「芸術」の意味を投げかけた。戦後日本の混迷の時期からやがて高度経済成長の階段を登り始める中で彼らの沈静なアクションは社会に「芸術」を考える機会を与えたと言える。この時期白髪一雄、工藤哲巳、三木富雄ら戦後日本を代表する作家が注目された。70年代に入ると海外ではコンセプチュアルアートやアースワーク、ミニマルアートが脚光を集め、日本でも後にもの派と呼ばれる日本独自の観念芸術が生まれる。もの派の起源は明確ではないが60年代末の関根伸夫「位相―大地」に還元主義的物質性への視点が読み取れる。石や土などをそのまま在るがままに提示して見せるもの派の手法は、ものそのものの在り様を視覚的に作品として表す。しばしばパフォーマンスも作品として行われ、内在する意識としての身体性へのインタラクティブな働きかけが読み取れる。また、64年の東京オリンピック以上の国家予算を投入した大阪万博におけるテクノロジーとアートの融合は肯定的時代感として80年代アートへの起爆剤になったと言える。しかし、

万博において時代のアートへの要請はある意味孤高の到達を見せたことも否定はできない(大阪万博アートのその後の位置付け)。また視点を変えると急速な経済成長は反動として自然保護や環境問題への啓発、自然回帰といったムーブメントを起こし日本でもアースワークや自然素材への関心が向けられた。インスタレーションという呼称が一般化したのもこの時期である。またデザインと美術の境界が曖昧になりデザイン系のアートも数多く生まれた。西武百貨店を代表に文化＝美術啓蒙という構図が風潮となり、大型百貨店の文化事業への本格的な投入は多くの新世代アートを紹介し美術が活況を見せた。80年代への移行は急速に外的支配におけるイズムを変化させた。この時期「バット・ペインティング」と呼ばれる衝動にまかされたような荒々しい筆致による絵画がヨーロッパとアメリカで同時的に起こった。その影響は日本でもいち早くキャッチされ、落書きやサブカルチャーと結びついた「ニューペインティング」として一世を風靡した。その描くことへの欲望は『絵画』の復権としても迎えられた。「ニューペインティング」は時代の肯定的指向と、そのスピードとも同調し時代に揺さぶりを与えた。そのアンチ・ハイアートの態度は60年代の反芸術主義とも違ったより感覚的で一過的な側面も合わせ持っていた。しかし80年代の半ばを見ずに世界的にその勢いは失速を見る。日本の現代美術史上においてもこの一過的現象であったニューペインティングムーブメントに対する評価は定説を見ない。また70年代後半から80年代にかけてはデザインの活況を忘れてはならない。PARCOをはじめとする企業資本がアート宣言とも言える企画を打ち出し、コマーシャル、自主企画コンクール、展覧会等において一般大衆にデザインをアート寄りに近づけるイメージ戦略をとったことにより一つの文化を生んだとも言える。「ニューペインティング」は急速に衰退するが、こうしたデザイン＝アートへの傾倒もどこか80年代を象徴する出来事であった。80年代アートはバブルの頂点を境に意識から遠ざかっていくが、インスタレーションのような新

しい手法も根本は既成概念に対するアンチテーゼであるのだが、バブルが飽和するまでポストものの派、メディア・アート、そして90年代ネオポップに結ばれる特筆すべき作家や作品が数多く生まれたことは事実であり、再認識する必要がある。90年代に入った日本の現代美術はより多様化し、イズムからも遠ざかっていく。バブル後一転した社会状況は美術にも直接間接的に影響を与え、経済的支援を失った美術界は迷走を始める。「ニューペインティング」の衰退からしばらくの間、「絵画」から人々の意識は遠ざかったかに見えた。テクノロジーアートやメディアアート、シュミレーションアートの台頭の中で絵画は一つのイメージの表出手段に過ぎなかったと言える。

6. 1995年－2005年の日本現代美術

『絵画』表現をめぐる

95年以降の日本の現代美術を俯瞰すると平面作品(絵画)がその多くを占めていることに気付く。近代日本美術が追求したリアリズム(写実性)、そして抽象絵画、観念主義、ミニマルといった現代美術につながる系譜の中で繰り返し描かれる「絵画」という表現形式。最新の日本の絵画(平面)表現からその表現の特質を検証する。

(1) 写真への眼差し

90年以降の現代美術を検証する上で写真表現は重要な意味を担っている。写真機の発明は19世紀後半に遡るが、当時の多くの画家達が絵画の中に写真を取り入れた。それはルネッサンス以降に確立していく論理的視覚認識の最も明確な答えとしてカメラが現れたからだ。画家は客観的視覚をカメラのファインダーを通して確認し絵画表現において構図を決定する様に、カメラを通して視線の選択(切抜き)を行った。写真の最大の発明は視線の共有と論理的視覚の証明であった。それから100年以上が経過した今、カメラにもはや絵画の代用としての意味を負わせることは無効だ。写真はこの間もずっと

撮られつづけてきたが視線の先にあるものは変化してきた。写真は長い間、一部の人たちの表現としての目的と記録としての目的に使い分けられてきた。しかし現代においてはカメラの機械的進化によって撮影するという行為そのものが特殊（技術的）な意味を失い、広く普及することにより表現と記録の境界を曖昧にし、撮影の意味やそこから生まれる作品の質も変わった。90年代のフォトグラフィーのムーブメントは表現として写真を一般化したと同時に絵画と写真の領域をクロスさせ互いの意味と無意味さを補完し合うような作品を出現させた。もはや写真の特殊性は薄れそこには無名性と無意味性が残る。現代の写真表現が示す意味は意外に写真の特質を捉えていると言える。写真が日常をランダムに切り取る、もっともカメラの本質的能力の発揮は、今日の絵画によく見られるスナップショットにも似た無名性を伴う表現や無数の作品を無造作に並べたインスタレーション作品にも共通した視点である。こうした日常性への傾倒が今日的絵画表現の特質の一つとして捉えられよう。ホンマタカシ、やなぎみわ、畠山直哉、森村泰昌、野口里佳、ヒロミクスらに写真表現の今日性を見るとともに絵画への接近を読み取る。

(2) スーパーフラット

「スーパーフラット」という呼称は90年代後半に生まれた日本の絵画表現に共通して見られる特徴を日本人的特質として端的に言い表している。そもそも絵画とは平面上において成立するという宿命の上で成り立っているわけだが、絵画の歴史は三次元性の獲得をあたかも二次元平面上で遠近法や表現技法で獲得しようと繰り返されてきた。スーパーフラットな表現は絵画の歴史が辿った絵画が絵画であることに特別な意味を求めないかのように反語的構えを見せる。自らの表現活動をスーパーフラットと称して提唱した村上隆によれば「スーパーフラット」とは日本文化に通底する超二次元性を指示するコンセプトであり、その射程は、視覚性のみならず、社会構造、コミュニケーションにまで及

ぶ⁶⁾。そこには絵画の持つ歴史的意味性や権威は一見するところ感じられない。平面性を重視した様式は日本画の陰影を殺した表現にも似るが、描かれるものは現代的なアニメやオタク文化につながるサブカルチャーであり日本的な平面性をこのかけ離れた時代をつなぎ平面に還元されることに二重の意味を持たせているのだ。極めてイメージと絵画がシンプルに日本人の手業の巧妙さで提示されるその絵画は絵画が持つイメージ性を日本的バックグラウンドを恣意的に重ね合わせながら逆説的に展開させた結果と言えよう。近代美術が獲得したモダニズムとその後の画一的展開に対する日本の挑発として海外でも高い評価を受けながら若い世代の作家にも影響を与え続けている。「スーパーフラット」とはまさに自ら提唱した彼らのためにあると同時に日本が世界に発するオリジナリティ（挑発的）であることはもはや否定できない。注目される作家としては村上隆、山口晃、会田誠、青島千穂、伊藤存らが挙げられる。

(3) ペインティング&ドローイング

スーパーフラットがある意味ラディカルな戦略的企てなのに対して、昨今のペインティングブームは描くことの復権をもたらしている。まるで子どものいたずら描きのように見えるエモーショナルでパフォーマンス性を持った表現も歴史的には70年代後半にアメリカ、イタリア、西ドイツを中心に共時的に展開したネオ・エクスプレッションニズム（ニューペインティングという呼称でも認知されるが、それぞれの地域で「トランスアヴァンギャルディア」等に呼称も異なる）に遡れよう。80年代には急速に衰退し一時的に人々の絵画への意識が遠ざかったかに見えたが90年代には絵画の復権、再考とも言えるような純粋な絵画への傾倒が再び読み取れる。そうした背景において多くのペインティング指向の絵画は具象性を湛えながらアカデミックな系譜によらない新たな表現を展開している。グラフィティやデザインワークとの境界が曖昧に見えるが本質としては、深いところで描くという人間にとっての身体性の確認作業と精

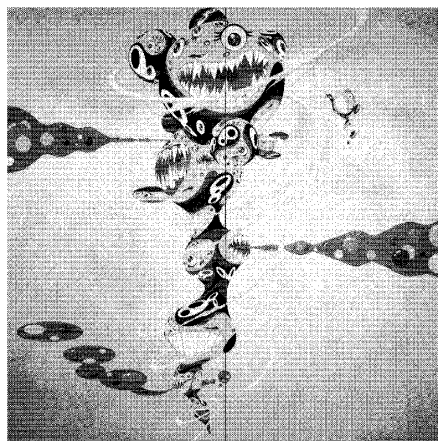
神の浄化を絵画に求める姿勢が読み取れよう。多くの作品に共通して具体的な人間の姿を描いたり、ごくごく身近なコモンスコープに向けられる視線がまるでスナップショットのように佇む。世界的にも共時的にペインティングへの回帰とも取れる同傾向が見られることも興味深い。日本では奈良美智の海外での評価が先行した現象も記憶に新しく国内外で注目を集める。

まとめ

「絵画」が希求するものは何か？ここまで現代の日本の現代美術の現況と重ねてきた。そこから見えるものは日本の独自性というより時代が内包する問題へのゆるやかな表明としての絵画に向けられる視線である。95年以降の10年間美術は時代に並走しながらも自己言及として社会構造の認識と自覚の上にその意味を問いつづけている。近代絵画は一つの結論を示した。しかし現在「絵画」は「絵画」であることの意味を自問しながら新たなステージに向かう。

参考文献

- 1) 松井みどり：脱境界化と内面性の美術、『美術手帖』、美術出版社、2005 Vol.57 No.866 p208
- 2) 長谷川 誠：絵画をつむぐこと
「言語と人間」
言語人文学会、2001
- 3) 広辞苑：第四版、岩波書店
- 4) 長谷川 誠：2) 前掲書
- 5) 長谷川 誠：2) 前掲書
- 6) 清水哲朗：沸騰と静寂そして融合の地平へ
『美術手帖』、美術出版社、2005 Vol.57 No.866 p154
- 7) 暮沢剛巳編：現代美術を知るクリティカル・ワーズ、フィルムアート社 2002年 p230~231



村上 隆 「The Castle of The Tin」1998
キャンバスにアクリル絵具 40×40×4 cm
写真=ノマディック工房



やなぎ みわ 「Fortunetelling」 2005より



奈良 美智 「Shadow Paddles」 2004
acrylic on canvas on fiberglass
6 pieces each diam.95.0×h. 15.0cm
photo : Masako Ngano ©Yoshitomo Nara